



OBSAH HRY

- herní plán
- 200 karet s otázkami
- blok s 30 skórkartami
- 32 figurek hokejistů
- 16 stojánků na figurky
- 28 žetonů Puk
- 4 žetony Střela z dálky
- 4 žetony Zranění
- 4 žetony VAR
- 4 dřevěné kostky
- pravidla



PRAVIDLA

CÍL HRY

Cílem hry je vstřelit se svými hokejisty (4 figurky) co nejvíce gólov a získat tak více puků než soupeř či soupeři. Hra končí, má-li první hráč všechny čtyři figurky v šatnách, ostatní hru nedohrávají. Kdo má na konci hry nejvíce gólov (puků), hru vyhrává. Vítězem tedy nemusí být hráč, který se všemi svými figurkami první dorazí do šatna!

ZAČÁTEK HRY

Jako první se určí rozhodčí (jeden z hráčů), který během hry bude rozdávat a hlídat karty, dávat puky za vstřelené góly, dohlížet na zranění.

Hru zahajuje ten, kdo kostkou hodí nejvyšší číslo. Všichni hráči začínají s figurkami (hokejisty) na střídačce. Každý tým hraje pouze s jedním hokejistou na hrací ploše.

Abys dostal svého hokejistu ze střídačky na hřiště, musí se rozvcičit. To znamená, že musíš hodit **tolik, kolik máš hráčů na střídačce na stejný počet pokusu** (4 figurky na střídačce → 4 hody → nasazuješ na čtyřku / 3 figurky → 3 hody → nasazuješ na trojku / 2 figurky → 2 hody → nasazuješ na dvojku / poslední figurka → 1 hod → nasazuješ na jedničku). Každý tvůj hokejista hraje v utkání jedno celé kolo.

Dostaneš-li figurku do šatna (na velký puk té barvy), nasazuješ další. Pokud hodíš dle vysvětlení výše tolik, kolik máš, je tvůj další hokejista úspěšně rozvcičen a připraven do hry. Postaviš ho na své zahajovací políčko **START** k hrací ploše u rozhodčího a následným hodem už postupuješ po hřišti.

Modrá střídačka a šatna

POHYB NA HŘIŠTI

Na hrací ploše se pohybuješ pomocí figurky (hokejisty) a hodů kostkou. Hodíš-li na kostce například 5, postupuješ o pět políček dopředu ve směru své hry. Pokud hodíš 6, házíš znova a hody se sčítají. To znamená že, hodíš-li například 2×6 a poté 4, postoupíš o 16 políček vpřed.

Vždy hráješ na své polovině hřiště. Pro lepší orientaci jsou na hrací ploše vyobrazeny šipky této barvy ve směru, kudy máš jít (pro ukázkou obrázek vedle se směrem hry modrého hráče). S dalším hráčem můžeš jít na hřiště až tehdy, když předchozí dorazí (nemusíš přesně, můžeš i přehodit) do šatny – velký puk té barvy.



Jedno kolo modrého hráče

UVHAZOVÁNÍ SOUPEŘŮ

Vyhodit soupeře můžeš POUZE na půlici čáre (barevná polička na polovině hřiště). Vstoupíš-li v této oblasti na pole, kde stojí soupeřův hokejista, tak ho vyhodiš. Soupeř svou vyhozenou figurku umístí na střídačku a musí nasadit novou. Za polovinou hřiště se již nevyhazuje a můžeš se soustředit na to vstřelit branku či branky dřív, než se dostane hráč do šatny. Mimo půlici čáru tak na jednom poličku mohou stát dva hráči.



Půlici čára
= oblast vyhazování

ZRANĚNÍ

Když vstoupíš na políčko **ZRANĚNÍ**, hodíš si kostkou, jak dlouho se bude tvůj zraněný hokejista léčit (tolik kol budeš stát). Svého hokejistu necháš na políčku **ZRANĚNÍ**, od rozhodčího dostaneš černý žeton zranění a ten si dáš na své léčebné centrum (vedle střídačky) na hodnotu, kterou jsi hodil. Až na tebe přijde řada, posuneš se černým žetonem o jedno pole (hráč se lečí) tak dlouho (max 6 kol), dokud nebudeš zdráv. Poté žeton vrátíš rozhodčímu a pokračuješ se svým hokejistou (figurkou) ve hře.



Léčebné centrum
modrého hráče



Černý žeton
zranění

JAK VSTŘELIT GÓL

Branku lze vstřelit z políček **GOLFÁK**, **PŘÍKLEP** a **NÁJEZD**.

GOLFÁK – Protihráč ti přečte otázku z balíčku karet Golfák a pokud na ni odpovíš dobře, můžeš střílet na bránu – více **STŘELBA NA BRÁNU**.

TIP! Domluvte se před zahájením hry, zda budete číst možnosti či na otázky budete odpovídat bez nich.

PŘÍKLEP – Protihráč ti přečte otázku z balíčku karet Příklep a pokud na ni odpovíš dobře, můžeš střílet na bránu – více **STŘELBA NA BRÁNU**.

NÁJEZD – rovnou stříliš na bránu bez odpovidání na otázku – více **STŘELBA NA BRÁNU**.

STŘELBA NA BRÁNU

Stojí-li útočící hráč na políčku **GOLFÁK**, **PŘÍKLEP** či **NÁJEZD** a odpoví-li správně na otázku (neplatí pro Nájezd), dostává se ke střele! Některý z protihráčů (dle dohody) se stane na chvíli brankářem a nastává souboj útočník vs. brankář. Útočící hráč hodí kostkou, brankář si hodí kostkou po něm.

Pokud hodil útočník vyšší číslo než brankář, vstřelil gól – třeba blaflákem, doslova brankáře totiž přehodil :-) Dostane od rozhodčího puk, který umístí na stůl tak, aby všichni viděli, kolik branek doposud vstřelil.

Pokud hodí útočník méně než brankář, gól nedává, brankář ho vychytal a hraje další na řadě.

Pokud hodí oba stejně, hází znova tak dlouho, dokud útočník či brankář nemá vyšší číslo.

KONEC HRY

Hra končí, když má první hráč všechny čtyři figurky (hokejisty) v šatnách (barevný puk).

Ostatní hráči již nedohrávají. Na konci zápasu si sečtěte žetony Puk – vstřelené góly, které jste během zápasu získali. Hráč, který jich má nejvíce vyhrává – viz **BODOVÁNÍ**. Počet bodů zapíšete do skórkarty a můžete hrát další zápas.

Dobré je si na začátku určit na kolik vítězných utkání budete hrát. Případně si za cíl můžete dát počet bodů, které celkový vítěz musí získat. To už je vždy pouze na vašem rozhodnutí.

BODOVÁNÍ

Vyhrají hráč s nejvíce vstřelenými góly v zápase. Vítěz obdrží 3 body. Dojde-li k remíze (nejvíce branek mají v utkání dva nebo více hráčů), mají všichni po jednom bodu. Své body si zapíš do skórkarty, aby si mohli později po „sezóně“ určit třeba vítěze ligy.

Hra 1

4 hráči



modrý



žlutý



červený



bílý

Modrý vstřelil nejvíce branek (3 body),
zbytek 0 bodů.

Hra 2

4 hráči



modrý



žlutý



červený



bílý

Červený a bílý vstřelili shodně nejvíce
branek (každý získá 1 bod, zbytek 0 bodů).

Hra 3

4 hráči



modrý



žlutý



červený



bílý

Všichni vstřelili stejný počet branek,
každý získává 1 bod.

Ukázkové tři hry zapsané
ve skórkartě. →

SKÓRKARTA

NÁZEV TURNAJE

standy cup

ZÁPAS	TÝM #1	TÝM #2	TÝM #3	TÝM #4
	ďálové	medvědi	kingové	laviny
1	○	○	○	3
2	1	○	1	○
3	1	1	1	1
4				
5				
CELKEM				

SPECIÁLNÍ ŽETONY

Pokročili a zkušenější hráči si hru mohou vylepšit zařazením speciálních žetonů. Před zahájením hry každý hráč umístí tento žeton své barvy na libovolné volné pole na své polovině (mimo polí **GOLFÁK**, **PŘÍKLEP**, **NÁJEZD**, **ZRANĚNÍ**, **MALÝ TREST**, **VELKÝ TREST**, ale pozor – **PŮLICÍ ČARA** je povolena).



Vrací se ke své poslední šanci **NÁJEZD**, **GOLFÁK**, **PŘÍKLEP** nebo **STŘELA Z DÁLKY** (pokud šance ještě neproběhla, nelze VAR použít) a zopakujes ji. Pokud jsi původně vstřelil gól a nyní z opakovačky ne, vrátíš žeton Puk a přesuneš se na pole dané šance. Pokud jsi původně gól nevstřelil a nyní ano, pokračuješ dál z pole VAR a získáš žeton Puk za vstřelenou branku.



Střílíš okamžitě na branku bez pokládání otázky (jako při nájezdu).

VYTVOŘ SI VLASTNÍ TÝM!

Vylepši si figurky hráčů dle své fantazie! Chceš hrát se svými oblíbenými hráči a skutečnými hvězdami nebo se spoluhráči ze svého týmu? Napiš nebo si nalep na figurky jména a čísla a užij si Hokejový svět dle svých představ!



PŘÁTELÁK, POHÁR ČI TURNAJ?

Vyberte si formu hry, jak vám bude vyhovovat. Rychlý přátelák na začátku sezóny, celou libovolnou ligu nebo pohár? Či Mistrovství světa? Je to na vás.

VYSVĚTLIVKY



STŘÍDAČKA

Odtud nasazuješ hokejisty (figurky) na hrací plochu. Každý tým má svou barvu střídačky, na které sedí na začátku hry 4 hokejisté a postupně dostávají svou šanci na hřišti.



START

Na toto políčko nasazuješ nového hokejistu do hry.



GOLFÁK

Protihráč ti přečte otázku (Golfák) a pokud na ni odpovíš dobře, můžeš střílet na bránu – viz [STŘELBA NA BRÁNU](#).



PŘÍKLEP

Protihráč ti přečte otázku (Příklep) a pokud na ni odpovíš dobře, můžeš střílet na bránu – viz [STŘELBA NA BRÁNU](#).



NÁJEZD

Střílíš přímo na bránu bez odpovídání na otázku – viz [STŘELBA NA BRÁNU](#).



MENŠÍ TREST

Obdržíš od rozhodčího menší trest – jedno kolo nehraješ.



VĚTŠÍ TREST

Obdržíš od rozhodčího větší trest – dvě kola nehraješ.



ZRANĚNÍ

Tvůj hokejista se zranil. Hoď si kostkou, jak dlouho bude trvat léčba (hodnota na kostce = kolik kol nehraješ). Dostaneš černý žeton a ten umístíš vedle své střídačky do léčebného centra – viz [PRAVIDLA ZRANĚNÍ](#).



LÉČEBNÉ CENTRUM

Zde se léčí zranění. Po každém kole, kdy tvůj hokejista nehraje, posuneš černou figurku o jedno pole, až se tvůj hráč zcela vyléčí a může pokračovat. viz [PRAVIDLA ZRANĚNÍ](#).



PŮLICÍ ČÁRA

Tato políčka na polovině hřiště značí místo, kde se můžete vyhazovat (více viz [PRAVIDLA HRY](#)). Pokud se dostaneš s figurkou za půlku, už tvého hokejistu nelze vyhodit.



ŠATNA

Každý tvůj hokejista má šanci na vstřelení branek jen během jednoho kola na hrací ploše. Po ukončení svého kolečka se hrající hokejista dostane do šatny, pak můžeš poslat na hrací plochu dalšího hráče, viz [ZAČÁTEK HRY](#).